关于服务器接口具体设计细节探讨

一：更新任务列表：

客户端：关于和服务器通信的触发条件（定时与任务底限）

服务器端：配发的各个任务个数该如何确定

目前实现的方式：

客户端：客户端会首先判断本地的总任务队列，如果任务总数为0的话立即触发，然后会根据客户端配置文件设置的定时时间来触发。

服务器端：服务器将所有类型的任务划分为：下载任务和非下载任务，服务器端可以配置客户端的下载任务个数，和非下载任务个数。服务器根据客户端上报的任务简报中的任务类型确定它属于下载任务还是非下载，然后查看客户端本地的该任务总数是否满足服务器端配置的任务个数，不够则补。

二：批量更新当前任务状态：

客户端：1.触发条件：触发条件该如何制定，定时时间触发的话。定时的时间如何确定。

2.任务属性只要变化就进行标识任务，还是只关心某些任务的某些属性的变化（有哪些任务，哪些属性）

服务器端：接收到客户端回报的数据，只是将有变化的任务属性更新到服务器的总任务列表，还是根据具体任务，具体属性进行具体的操作。

三：客户端回报数据

客户端：1.触发条件：触发条件该如何制定，定时时间触发的话。定时的时间如何确定。

2.哪些数据需要上传，该如何获取这些数据。

服务器端：得到这些数据，是直接入库，还是具体情况具体分析。

四：客户端状态上传

客户端：1.触发条件：定时上报还是根据客户端异常上报。定时时间触发的话。定时的时间如何确定，客户端异常的话，异常有哪些。

服务器端：如果客户端回报的客户端状态异常，服务器该如何处理？是否将下发到该客户端的任务调整成可分配的状态。

五：更新代理数据

客户端：1.触发条件：定时上报还是客户端根据某种机制决定上报代理数据

2.代理数据如何获得？获得以后直接上传／入库，还是需要进行一些其他操作。比如代理的打分机制？

服务器端：直接入库，还是需要其他验证操作等

六：更新cookie数据

客户端：1.触发条件：定时上报还是客户端根据某种机制决定上报cookie数据

2.cookie如何获得？

服务器端：直接入库，还是需要其他操作？